

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсии или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10–15 минут.



СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: ВВЕДЕНИЕ....................4

ГЛАВА 2: НАЧАЛО ИГРЫ....................6

ГЛАВА 3: ИГРА....................8

ГЛАВА 4: РЕЖИМ ПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ ГЕРОЕМ....................18

ГЛАВА 5: ЦИВИЛИЗАЦИИ....................22

ГЛАВА 6: СЕТЕВАЯ ИГРА....................30

АВТОРЫ....................32

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА....................34



ГЛАВА 1: ВВЕДЕНИЕ

РУКОВОДСТВО ПО БЫСТРОМУ ЗАПУСКУ

Игра Rise & Fall: Civilizations at War – захватывающая стратегия в реальном времени, в которой вы возглавите одну из крупнейших армий древнего мира. Вам предстоит добиться мирового господства, пройдя от пыльных полей сражений Персии до Средиземноморского побережья. Только вам по силам привести воинов к победе.

В игре Rise & Fall существует две кампании для одного игрока, а также режимы схватки и игры по сети. Если вы уже играли раньше в стратегии, то с Rise & Fall освоитесь довольно быстро. По ходу игры вы будете рубить лес, добывать золото, копить славу, строить и развивать города, вступать в кровопролитные битвы с врагами и открывать новые технологии.

Несмотря на то, что по геймплею Rise & Fall похожа на другие подобные игры, существует несколько новшеств, существенно выделяющих ее в общей линейке стратегий в реальном времени. Эти особенности описаны ниже.

РЕЖИМ ПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ ГЕРОЕМ

Этот режим позволяет на короткое время взять на себя управление главным героем, перейдя к виду от третьего лица. Таким образом, герой может наглядно продемонстрировать свои способности и одолеть сотни врагов за отпущенное время.

Персидский Навуходоносор – один из героев, которыми вы сможете управлять в игре.

Режим прямого управления героем весьма эффективен и важен, поэтому имеет смысл активировать его только в ключевой момент битвы. Количество времени, которое герой может находиться в подобном режиме, зависит от его уровня и выносливости. Эти показатели будут описаны ниже.

МОРСКИЕ БИТВЫ

Мощный флот был неотъемлемой частью армий древних цивилизаций, и это отображено в игре Rise & Fall. Вы можете строить три типа кораблей – галеры, биремы и триремы. Суда функционируют как плавучие казармы и позволяют тренировать солдат, даже находясь далеко от города. Кроме того, триремы могут вести осаду береговых неприятельских построек, если укрепить на кораблях осадные орудия.

Морские баталии играют значимую роль в Rise & Fall, поэтому не стоит недооценивать важность большого и сбалансированного флота. Подробно управление флотом разбирается в главе 3.

В сражениях на море у вас также будет выбор из множества тактических вариантов. Вы можете протаранить неприятельское судно и разнести его в щепки, отправив команду на корм медузам или подойти поближе и взять судно на абордаж, закидывая осадные крюки. В случае успеха осажденное судно будет захвачено и присоединится к вашему флоту.

СОВЕТНИКИ

Такие великие правители прошлого, как Александр Великий и Юлий Цезарь, полагались на мудрость своих советников, которые помогали им управлять империями. В Rise & Fall при найме советника вы будете открывать новые технологии, а также улучшать характеристики бойцов. Наем советников – единственный способ получить эти технологии и усовершенствования.

КАМПАНИЯ ЗА АЛЕКСАНДРА ВЕЛИКОГО

Пелла, столица Македонии, сожжена до основания персидскими воинами. Правитель Македонии царь Филип гибнет от руки наемного убийцы. Судьба страны – в руках юного принца Александра, со всех сторон окруженного врагами, как иноземными, так и внутренними.

Желая окончательно покончить с Персией, Александр начинает полномасштабное вторжение в Среднюю Азию, не отказываясь при этом от борьбы за македонский трон. Он отправляется в поход из дымящихся руин македонских городов через среднеазиатские степи на берега Средиземноморья. Именно здесь он разобьет персов раз и навсегда и займет место в списке величайших завоевателей в истории.

КАМПАНИЯ ЗА КЛЕОПАТРУ

Во время посещения города Тибеса на юге Египта Клеопатра получает срочное донесение о том, что римский генерал Октавиан начал полномасштабное наступление на Египет. Через несколько дней армия Октавиана захватывает Александрию, Каир и Мемфис. Тысячи невинных египтян убиты римлянами с жестокостью мясников. Пощады не будет.

Клеопатру сопровождают ее брат Птолемей и римский союзник Марк Антоний. Царица ведет свою небольшую армию вдоль берегов Нила на север. По пути солдаты вынуждены вести отчаянные и кровопролитные сражения, чтобы отбить у римлян захваченные территории.

Клеопатру и ее верных воинов ждет сам Октавиан, командующий мощной римской армией – армией, не знавшей поражений в битве…

Вы можете вести кампании независимо одна от другой. Не обязательно заканчивать кампанию за Александра Македонского, чтобы начать кампанию за Клеопатру.

ГЛАВА 2: НАЧАЛО ИГРЫ

УСТАНОВКА ИГРЫ

Чтобы установить игру Rise & Fall, следуйте приведенным ниже инструкциям:

1. Вставьте первый диск в устройство для чтения компакт-дисков.
2. Когда появится меню установки, щелкните Установить и следуйте появляющимся на экране инструкциям.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Если функция автозапуска отключена или меню установки не появляется автоматически, дважды щелкните значок Мой компьютер на рабочем столе. Дважды щелкните значок устройство для чтения компакт-дисков и найдите файл SETUP.EXE. Чтобы начать установку, дважды щелкните значок этого файла.*

Настоятельно советуем вам прочитать файл README.TXT. Там содержится полезная информация по игре Rise & Fall.

ЗАПУСК ИГРЫ

Каждый раз, когда вы хотите запустить игру Rise & Fall:

1. Вставить диск с игрой в устройство для чтения компакт-дисков (компакт-диск требуется для любого вида игры, включая игру по сети).
2. Дважды щелкните значок Rise & Fall на рабочем столе.
3. Когда появится соответствующее окно, введите ключ, указанный на обороте данного руководства, чтобы получить доступ к сетевой игре. Чтобы подключиться к системе GameSpy, требуется наличие активного интернет-соединения.

ОСНОВНОЕ МЕНЮ

Update (Обновить) – поиск обновлений игры в сети.

Single Player (Одиночная игра) – начало одной из кампаний, сценария или схватки; загрузка ранее сохраненной игры или запуск ознакомительного режима Rise & Fall.

Multiplayer (Сетевая игра) – хостинг или присоединение к сетевой игре через Интернет, локальную сеть или по IP-адресу.

Editor (Редактор) – создание и проигрывание собственных сценариев и карт (более подробную информацию о редакторе можно найти на сайте http://raf.heavengames.com).

Options (Настройка) – изменение графических, звуковых и прочих настроек. Уменьшение качества настроек видео может повысить скорость игры.

Exit (Выход) – выход из игры Rise & Fall и возврат на рабочий стол.

Перед запуском игры закройте все другие программы, включая те, что работают в фоновом режиме (чат, почту, браузер и прочие).

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

В любой момент вы можете сохранить игру. Нажмите клавишу Esc и выберите Save Game (Сохранить игру) в появившемся меню. Если опасаетесь, что можете забыть вовремя сохранить игру, можете выбрать временные интервалы для автосохранения (AutoSave). Для этого откройте Options (Настройки) и выберите Interface (Интерфейс).

НАСТРОЙКА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ ИГРЫ

Приведенная ниже информация поможет определить оптимальные настройки производительности для игры Rise & Fall.

Рекомендуемые настройки для устаревших систем:

Параметр	Показатель
Model LOD	Низко
Sound Quality	Низко
Texture Quality	Низко
Ambient Sounds	Выкл
Autosave	Выкл
Music Enabled	Выкл
Show Flora	Выкл

Следующая таблица показывает, как тот или иной параметр влияет на производительность игры. Изменяйте их в соответствии с конфигурацией вашего компьютера, чтобы добиться оптимального результата.

Параметр	Влияние на производительность
Max View Distance	Высокое
Screen Resolution	Высокое
Anti-Aliasing	Высокое
Use Soft Shadows	Высокое
Shadow Quality	Среднее

Use Post Effects	Высокое
Model LOD	Среднее
Show Reflections	Высокое
Texture Quality	Среднее
Model Quality	Среднее
Default Camera View	Среднее
Flora Quality	Низкое
Water Quality	Низкое
Particle Quality	Среднее

ГЛАВА 3: ИГРА

СРАЖЕНИЕ

Мы понимаем, что вам не терпится взять неприятеля в кольцо и разорвать его на куски. Но для начала придется разобраться с тем, как же, собственно, играть в Rise & Fall.

Принцип ведения битвы в Rise & Fall базируется на принципе игры «камень–ножницы–бумага»: баланс противоборствующих сторон достигается тем, что воин одного типа может быть побежден воином другого типа. Например, копейщик побеждает всадника, всадник – лучника, а лучник – копейщика.

Всегда старайтесь охладить пыл противника стрелами лучников, перед тем как посылать в атаку пехоту и конницу. Единственный способ добиться победы – грамотно комбинировать различные типы войск.

Мечник – основной боец регулярной армии, он одинаково хорошо противостоит трем другим типам. Истинное предназначение мечников заключается в захвате форпостов и уничтожении защитников этих форпостов. Кроме того, мечники достаточно хорошо экипированы, чтобы справиться с защитниками городов.

Движение: Выберите солдата (или солдат) и щелкните правой кнопкой мыши пункт назначения на карте. Если необходимо перебросить воинов на дальнее расстояние, можно щелкнуть правой кнопкой точку на мини-карте.

Можно отдать указание отряду повернуться в определенном направлении по прибытии на место. Для этого при щелчке правой кнопкой следует протянуть мышь в ту сторону, куда необходимо повернуть отряд. Это работает для всех боевых единиц, включая корабли.

Нападение: Выберите солдата (или солдат) и щелкните правой кнопкой мыши

неприятельского солдата, чтобы напасть на него. Значком будет показано, является мишень доступной или нет. Если неприятель находится вне досягаемости, ваши бойцы будут автоматически приближаться до тех пор, пока не достигнут необходимой дистанции для атаки.

Улучшение боевых единиц: Улучшения бойцы получают в том же здании, где были наняты на службу. Улучшения напрямую зависят от уровня героя. Всякий раз, когда герой получает новый уровень, появляются и становятся доступными новые усовершенствования для солдат.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Воины, которые были наняты в корабельных казармах, могут быть улучшены в наземных строениях, производящих этот тип бойцов.*

Построение: Строя воинов в определенные боевые формации, вы получаете определенные бонусы нападения и защиты. Эти бонусы очень важны для того, кто хочет одержать победу в битве, поскольку зачастую удается склонить чашу весов в ту или иную сторону именно благодаря им.

В одной формации допускается наличие только одного класса бойцов (так, вы не сможете определить в одну и ту же формацию и лучников, и мечников). Захватив девять и более бойцов одного типа, вы автоматически организуете формацию.

Любую формацию можно распустить, нажав кнопку роспуска формации. Когда численность формации уменьшается до девяти человек и менее, формация автоматически распускается и воины продолжают сражаться индивидуально. Наняв еще бойцов, вы сможете объединить ветеранов в новую формацию.

ОТСТУПЛЕНИЕ!

Если во время сражения вы захотите отвести формацию в безопасное место, достаточно дважды щелкнуть место на карте правой кнопкой мыши; если бойцы в состоянии передвигаться, они направятся в указанную точку. Если отряд вступил в бой со врагом, обычный щелчок правой кнопкой будет игнорироваться, придется щелкать дважды.

МОРСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Мы упомянули о морских битвах в Rise & Fall во введении, но эта тема достойна более подробного рассмотрения. Ваш флот – нечто большее, нежели плавучие боевые единицы на просторах гигантских водоемов; это важная составляющая любой боевой стратегии. Вам придется изучить эти стратегические приемы, если хотите, чтобы ваш флот был доминирующим на море.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Чтобы выбрать все корабли, щелкните дважды один из них. Пытаясь выделить корабли мышью, вы будете выделять солдат на кораблях, а не сами корабли.*

Таран: Таран – мощнейшее орудие на море. Чтобы получить возможность таранить другие суда, сначала придется нанять барабанщика, который обучится непосредственно на корабле.

Получив барабанщика, выправляйте свой корабль так, чтобы он находился перпендикулярно одному из бортов неприятельского судна, которое вы хотите атаковать. Нажмите кнопку тарана, и ваш корабль устремится к вражескому, ударит его в бок и разорвет пополам.

После столкновения неприятельские солдаты попрыгают в воду. Вы можете расстреливать их с помощью лучников или просто дать им спокойно утонуть. Если ваш корабль был протаранен, у вас не так много времени до того момента, как ваши люди начнут тонуть. Чтобы минимизировать потери, прикажите им плыть к берегу.

Абордаж: Еще один способ справиться с неприятельским кораблем – захватить его. Чтобы получить возможность захватывать другие суда, сначала придется нанять матроса. Получив матроса, выделите свой корабль и нажмите кнопку с крюком. Как только курсор мыши изменится, щелкните левой кнопкой корабль противника, который хотите захватить.

Как только ваше судно приблизится на нужное расстояние, с борта одного корабля на борт другого автоматически полетят доски, и вы сможете отдать приказ своим воинам атаковать противника врукопашную. Если вам удастся перебить всех защитников вражеского корабля, он будет захвачен и добавлен к вашему флоту.

Матрос не только дает возможность захватывать вражеские суда, он также умеет ремонтировать поврежденные корабли. Чтобы отремонтировать корабль, матрос должен находиться на нем. Сначала выберите матроса, а затем – опцию ремонта.

Взятие в осаду: На вашем самом большом корабле, триреме, могут быть установлены массивные катапульты, при помощи которых можно разрушить неприятельский город или флот. В отличие от сухопутных осадных орудий, атаки плавучих катапульт от вас не зависят. Артиллерийские расчеты на триремах выбирают наилучшую цель самостоятельно. Впрочем, обстрел с кораблей можно в любой момент приостановить.

Барабанщик

Плавучие казармы: Все ваши корабли также выступают в качестве плавучих казарм, что позволяет тренировать солдат непосредственно на передовой. Прямо на кораблях вы можете нанять лучников, копейщиков, мечников, матросов и барабанщиков.

Десант: Причаливший к берегу корабль спускает на землю трап в виде доски. Если отдать приказ причалившему кораблю выйти в море, трап будет автоматически убран и корабль выполнит приказ.

ЭКОНОМИКА

В игре Rise & Fall существует два вида природных ресурсов – золото и дерево. И то, и другое собирается горожанами, которых нанимают в Городском центре (Town Center). Горожане также требуются для постройки новых зданий.

Чтобы отдать приказ о сборе ресурсов, выберите горожанина и щелкните правой кнопкой дерево или золото. Кроме того, деньги аккумулируются зданиями Городских центров благодаря налогообложению.

Все работающие вблизи Городского центра горожане платят налог правительству. Эти налоги собираются автоматически и поступают на ваш счет в виде золота. Сумма налогов периодически отображается над Городским центром.

Количество получаемого за счет налогообложения золота зависит от количества горожан и экономической ценности зданий. Например, сам по себе Городской центр приносит немного прибыли, но после усовершенствования до здания правительства приток золота утраивается.

Улучшение до здания городской обороны позволяет получать более высокие налоги. Здания городской обороны занимают стражники, отбивающие атаки неприятеля в автоматическом режиме. У охранников города есть свои командиры; вы ими командовать не можете.

Чтобы построить здание, стену или оборонительное сооружение, выберите горожанина и нажмите соответствующую кнопку в меню строительства. Затем щелкните левой кнопкой мыши, чтобы начать строительство.

Если хотите построить стену, щелкните левой кнопкой место начала строительства стены, переведите мышь в точку окончания строительства и щелкните левой кнопкой еще раз. Щелчком правой кнопки мыши вы отмените строительство.

Слава: Очень важным ресурсом в мире Rise & Fall является слава, которую можно заработать различными способами, в частности исследованием карты, расширением города и строительством специальных статуй славы. Вы можете построить столько статуй, сколько захотите, причем в любом месте карты. Однако статуи перестают аккумулировать славу через шесть минут игрового времени.

Славу можно заслужить в бою. Количество получаемой славы зависит от количества убитых противников и потерянных союзников. Славу можно потратить при найме советников или для того, чтобы повысить уровень своего героя, делая его еще более могущественным.

Починка: Каждое поврежденное оборонительное здание может быть отремонтировано горожанином. Достаточно выбрать одного или нескольких горожан и щелкнуть правой кнопкой поврежденное здание.

Кроме того, горожане умеют ремонтировать такие осадные орудия, как таран и баллиста. Орудия восстанавливаются по той же схеме, что и здания.

ПРЕДЕЛЬНАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ НАСЕЛЕНИЯ

Допустимая численность населения определяет максимальное количество боевых единиц, находящихся под вашим командованием единовременно. Перепись охватывает всех: горожан, мечников, лучников, корабли, катапульты и так далее.

В начале режима схватки или сетевой игры вам доступны лишь 25 % населения (допустимая численность населения регулируется в окне настройки игры). Чтобы увеличить этот предел, следует строить либо амбар, либо алтарь.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Строительство многочисленных амбаров и алтарей не увеличивает предельную численность населения. Единственный способ – усовершенствовать уже построенный амбар или алтарь.*

Философ

И для кампании, и для режима схватки зависимость увеличения предельной численности населения от улучшений сохраняется:

Уровень здания	Бонус
Уровень 1	Предельная численность населения увеличивается до 50 %
Уровень 2	Предельная численность населения увеличивается до 75 %
Уровень 3	Предельная численность населения увеличивается до 100 %

У каждого корабля есть свое ограничение: новые бойцы не могут быть наняты до тех пор, пока предельная численность населения не будет увеличена. Для кораблей ограничения распределяются следующим образом:

Корабль	Предел
Galley	20
Bireme	25
Trireme	35

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПРОГРЕСС

В игре Rise & Fall невероятно ценные усовершенствования и возможности открываются при найме советников. Эти доверенные мужчины и женщины являются поистине профессионалами в своих областях, а кроме того, открывают вам новые технологии или оружие, военные или производственные бонусы.

Советники нанимаются за счет славы и подразделяются на пять уровней эффективности и влияния, в зависимости от текущего уровня вашего героя. Так, если герой достиг третьего уровня, вы можете нанять советников лишь третьего уровня или ниже.

Более детальную информацию о советниках вы найдете в пятой главе.

БОЕВОЙ ДУХ

Боевой дух приносит ключевые бонусы вашей цивилизации. По мере того как растет боевой дух цивилизации, улучшаются как боевые показатели ваших бойцов, так и собирательные способности горожан.

Чтобы просмотреть текущий уровень боевого духа вашей (или неприятельской) цивилизации, поместите курсор над головой воина и обратите внимание на текстовое окно подсказки в левом углу экрана.

Боевой дух цивилизации увеличивается после постройки некоторых зданий:

Здание	Улучшение
Алтарь или амбар	4 %
Часовня или рынок	10 %
Храм или базар	14 %

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

В принципе, все команды в Rise & Fall можно отдавать при помощи мыши, но в игре существует и набор горячих клавиш. Кому-то они могут существенно облегчить многие игровые действия.

Клавиша	Действие
Q	Включить режим прямого управления героем
I	Показать окно советников

Клавиша	Действие
U	Показать основной интерфейс
V	Показать задания
Пробел	Показать последнее боевое событие
1–0	Выбрать контролируемую группу
Ctrl+1–0	Установить контролируемую группу
Alt+1–0	Выбрать и показать контролируемую группу
,	Выбрать героя
Alt+F	Сигнал
O	Улучшить героя
Tab	Выбрать следующего свободного горожанина
F2	Выбрать всех свободных горожан
F3	Выбрать всех свободных воинов
F8	Снять скриншот с текущего экрана
F9	Быстрое сохранение
F10	Меню

Следующие горячие клавиши контролируют камеру:

Клавиша	Действие
Home	Перемещение камеры в положение по умолчанию
F6	Наклон камеры вперед/назад
F7	Изометрическое или нормальное масштабирование

Следующие горячие клавиши работают в окне стратегического режима:

Клавиша	Действие
W	Сместить экран вверх
S	Сместить экран вниз
A	Сместить экран влево
D	Сместить экран вправо

Следующие горячие клавиши отвечают за передвижение:

Клавиша	Действие
P	Остановиться
T	Режим атаки

При помощи следующих горячих клавиш вы управляете своими бойцами:

Клавиша	Действие
R	Установить поведение воина
C	Разведка
N	Закрепиться
J	Агрессивно
G	Охранять

Следующие горячие клавиши отвечают за построение воинов:

Клавиша	Действие
F	Сформировать отряд
B	Расформировать отряд
E	Выбрать элитное построение (Персия)

При помощи следующих горячих клавиш вы управляете горожанами:

Клавиша	Действие
N	Построить поселение
B	Построить казармы
G	Построить амбар
T	Построить башню
Z	Построить стену
J	Построить статую славы
C	Построить причал
E	Построить стойла

Клавиша	Действие
L	Построить баллисту (Греция/Рим)
P	Построить палинту (Рим)
X	Построить Огневержца (Греция)
M	Построить таран (Персия/Египет)
X	Построить катапульту (Персия/Египет)
F	Построить гладиаторскую арену (Рим)
F	Построить ассирийские стойла (Персия)
F	Построить академию (Греция)

Следующими горячими клавишами можно выбрать здания:

Клавиша	Действие
Ctrl-S	Выбрать стойла
Ctrl-R	Выбрать тир лучников
Ctrl-N	Выбрать поселение
Ctrl-B	Выбрать казармы
H	Выбрать городской центр
C	Выпустить горожанина

Следующими горячими клавишами можно управлять героем (только в режиме прямого управления героем):

Клавиша	Действие
A или стрелка влево	Движение влево
D или стрелка вправо	Движение вправо
W или стрелка вверх	Движение вперед
S или стрелка вниз	Движение назад
1	Использовать рукопашное оружие
2	Использовать стандартный лук
3	Использовать особый лук
Средняя кнопка мыши или Пробел	Обороняться щитом или оружием
E	Неуязвимость

Клавиша	Действие
T	Воодушевление
R	Предательство
N	Боевой рев
X	Залп катапульты
F	Приказать солдатам следовать за героем
G	Приказать солдатам прекратить преследование
C	Приказать солдатам атаковать

Следующими горячими клавишами активируются специальные навыки и способности воинов:

Клавиша	Действие
E	Паническое бегство (только слоны)
F	Огненный снаряд (Персия)

При помощи следующих горячих клавиш вы можете строить и улучшать здания и воинов:

Клавиша	Действие
G	Построить ворота
L	Построить лестницу
T	Улучшить башню
G	Улучшить амбар
R	Тренировать мечника
Z	Тренировать лучника
E	Тренировать копейщика
L	Тренировать лестничный отряд
T	Тренировать лекаря (Египет)
C	Тренировать лучника на колеснице (Египет)
E	Тренировать лучника на слоне (Персия)
C	Тренировать всадника
E	Тренировать боевого слона (Египет)
O	Построить косящую колесницу (Персия)
E	Тренировать спартанца (Греция)

Клавиша	Действие
T	Тренировать учителя военного дела (Греция)
X	Построить палинту (Рим)
T	Тренировать центуриона (Рим)
Z	Тренировать конного всадника
G	Построить галеру
B	Построить бирему
T	Построить трирему

При помощи следующих горячих клавиш вы можете контролировать свой флот:

Клавиша	Действие
G	Абордаж
T	Таран
K	Десант
K	Отмена десанта
O	Построить плавучую катапульту
R	Тренировать мечника
E	Тренировать копейщика
Z	Тренировать лучника
L	Тренировать матроса
M	Тренировать барабанщика

ГЛАВА 4: РЕЖИМ ПРЯМОГО УПРАВЛЕНИЯ ГЕРОЕМ

Как упоминалось ранее, режим прямого управления героем – самое смертоносное оружие в игре. Взяв управление главным героем на себя, вы можете покрошить в мелкое крошево множество врагов за считаные секунды.

Перейти в режим прямого управления в кампании или в режиме схватки / сетевой игре может только герой второго уровня и выше (чтобы повысить уровень героя, надо нажать кнопку непосредственно под портретом героя). Чтобы сделать это, дважды щелкните портрет героя. Кроме того, войти и выйти из режима можно, нажав клавишу Q. В режиме прямого управления героем игра превращается в экшн от третьего лица. Управляйте своим героем при помощи клавиш W, S, A, D и атакуйте противников левой кнопкой мыши. Кроме того, вы можете блокировать атаки неприятеля – для этого щелкните средней кнопкой мыши или нажмите Пробел.

Ваши бойцы рассчитывают, что вы приведете их к победе и славе. Постарайтесь не обмануть их ожидания.

Чтобы взять в руки лук, нажмите клавишу 2. Теперь, зажав правую кнопку мыши, вы перейдете в снайперский режим и сможете оценить выбранную цель вблизи. Щелкните левой кнопкой, чтобы выстрелить.

В режим прямого управления героем можно войти, если запас выносливости составляет по меньшей мере 20 % – этот показатель отображается рядом с синим столбиком в нижней левой части экрана. Сражение в этом режиме, а также получение увечий снижают выносливость.

Если выносливость будет исчерпана, вы автоматически выйдете из режима прямого управления героем. В режиме схватки и сетевой игре выносливость будет постепенно накапливаться сама по себе. В кампаниях выносливость необходимо повышать, подбирая различные бонусы в склянках.

ПРИМЕЧАНИЕ: *В командном режиме вы не можете разбить склянку выстрелом из лука – вы должны разбить ее рукопашным оружием. Однако в стратегическом режиме Клеопатра может разбить склянку и выстрелом. Впрочем, из всех героев это подвластно только ей.*

Поскольку режим прямого управления героем во многом зависит от выносливости, включать этот режим стоит только в моменты, когда герой действительно может своим появлением кардинально изменить ход битвы.

Команды солдатам: Находясь в режиме прямого управление героем, можно попрежнему контролировать своих бойцов при помощи горячих клавиш. Некоторые приказы можно отдавать даже из режима прямого управления. Эти приказы не будут иметь значения в стратегическом режиме.

Клавиша	Действие
F	Все дружественные солдаты в области слышимости (5 клеток) устремляются за вами.
G	Увязавшиеся за вами солдаты прекращают преследование.
C	Все дружественные солдаты в области слышимости (5 клеток) устремляются в атаку.

ГЕРОИ

В игре Rise & Fall восемь героев, каждый из которых экипирован уникальным оружием и обладает особыми достоинствами и недостатками. Вот описания каждого из них.

ПЕРСЫ

САРГОН II (763–705 гг. до н. э.): Саргон II вооружен увесистым ятаганом, которым может разделать противника на мелкие кусочки. Что касается стрелкового оружия, у Саргона II имеется лук Атара – смертоносное оружие, стреляющее несколькими стрелами одновременно. По мере получения опыта Саргон II может стрелять еще большим количеством стрел, что наносит существенные увечья солдатам противника. Саргон II считается профессиональным лучником и каждым выстрелом наносит максимально возможный урон. В снайперском режиме он может визуально вдвое приблизить мишень.

СЛАБОСТИ: Субтильное телосложение и слабое здоровье Саргона II делает рукопашную битву смертельно опасной для него.

НАВУХОДОНОСОР (630–562 гг. до н. э.): Навуходоносор славится спокойным нравом, но даже его охватывает праведный гнев, когда его народу грозит опасность. В рукопашной битве он пользуется мощным боевым топором, хотя не менее ловко управляется и с луком и стрелами. В режиме снайпера он может визуально вдвое приблизить мишень.

По мере того как Навуходоносор зарабатывает опыт, его скорость стрельбы из лука возрастает. На поле боя он очень ловок и быстр: крошит одного врага и тут же переключается на следующего.

СЛАБОСТИ: Низкая выносливость ограничивает время, которое Навуходоносор может провести в режиме прямого управления героем.

ГРЕКИ

АЛЕКСАНДР ВЕЛИКИЙ (356–323 гг. до н. э.): Александр прокладывает себе дорогу сквозь толпы противников, орудуя мечом и щитом. Когда ситуация обостряется, он достает лук Зевса и стрелы, пропитанные нефтью. Попадая в противника, такая стрела поджигает несчастного и всех, кто находится рядом с ним.

Александр – идеальный, сбалансированный герой. Убивая противника, он добавляет славу своей империи.

СЛАБОСТИ: Не обнаружено.

АХИЛЛЕС (около 1200 г. до н.э.): Ахиллес в совершенстве владеет всеми видами оружия, но предпочитает пользоваться Ксифосом, оружием удивительной силы, подарком своей матушки. Ахиллес отличается божественным телосложением и не ведает страха.
В бою Ахиллес умеет издавать боевой клич, на некоторое время делающий всех окружающих дружественных солдат неуязвимыми. По мере того как Ахиллес набирается опыта, его боевой клич действует на большее количество бойцов.

К моменту смерти Александра в 323 г. до н. э. 90 % изведанного мира называли его царем Александром Великим.

СЛАБОСТИ: Ахиллес медлителен по сравнению с другими героями и не слишком профессионально владеет луком. Поэтому он может визуально приблизить мишень лишь на небольшое расстояние.

ЕГИПТЯНЕ

РАМЗЕС ВЕЛИКИЙ (1314–1224 гг. до н. э.): Рамзес вооружен боевым посохом Ра – удивительным по мощности рукопашным оружием, разрубающим противников пополам с одного удара. Рамзес один стоит целой армии в схватке против отрядов пехоты и может нанести урона больше, чем любой другой герой.

В пылу битвы Рамзес может наложить мощное заклинание под названием Благословение Имхотепа, которое полностью восстанавливает здоровье всех находящихся рядом дружественных воинов. Чем опытнее становится Рамзес, тем мощнее получается благословение и тем больше солдат можно вылечить.

СЛАБОСТИ: Из-за большого веса боевого посоха Ра скорость передвижения Рамзеса ниже, чем у других героев. Кроме того, он может визуально приблизить мишень из расчета 1x в снайперском режиме стрельбы.

У Рамзеса было более 200 жен. Он прославился строительством нескольких сооружений, ставших величайшими архитектурными памятниками Египта.

КЛЕОПАТРА (70–30 гг. до н. э.): Полагаясь на свою красоту и скрытность, Клеопатра атакует врагов острым, как бритва, кривым мечом. Быстрая и ловкая Клеопатра подбегает к жертве, наносит смертельный удар и двигается к следующей цели. Стреляя из лука, царица может визуально вдвое приблизить мишень.

Секретным оружием Клеопатры является Мольба Кетеша – своеобразная пламенная агитация, заставляющая всех окружающих врагов предать свою цивилизацию и переметнуться на сторону Клеопатры. По мере получения опыта Клеопатра воздействует на солдат противника еще более эффективно.

СЛАБОСТИ: Низкая выносливость не позволяет Клеопатре сражаться с несколькими отрядами одновременно.

РИМЛЯНЕ

ЮЛИЙ ЦЕЗАРЬ (100–44 гг. до н. э.): Юлий Цезарь ведет солдат в бой, обнажив Клинок Марса; неприятельские солдаты мрут, как мухи, от разрушительных взмахов этого волшебного меча. Чтобы одолеть этого удивительно сбалансированного героя врагам потребуется приложить немало сил.

Кроме всего прочего, Юлий Цезарь – профессионал осадной войны. Он может лично руководить расчетом катапульты, посылая снаряды в требуемую точку. Артобстрел быстро и эффективно нейтрализует неприятеля, расчищая проход для римской пехоты. По мере того как Юлий Цезарь будет накапливать опыт, катапульты будут становиться мощнее, а обстрел – интенсивнее. Все эти бонусы будут доступны, разумеется, только если построена хотя бы одна катапульта и она присутствует на карте.

СЛАБОСТИ: Цезарь может визуально приблизить мишень из 1х в снайперском режиме стрельбы.

ГЕРМАНИК ЦЕЗАРЬ (15 г. до н. э. –19 г. н. э.): Германик – один из самых могучих воинов Рима, вооруженный двуручным боевым молотом. Размахивая этим грозным оружием, он оставляет за собой дорогу из трупов. Кроме того, Германик одет в крепкие доспехи, способные выдержать многочисленные вражеские атаки.

Помимо того что Германик сам по себе страшен в битве, его Боевой рев вселяет в воинов неприятеля вселенский ужас, и те в панике бегут с поля боя. С накоплением опыта Боевой рев Германика становится более мощным и устрашающим.

СЛАБОСТИ: Германик очень медлителен на поле боя и рассчитывает, что пехо-

та задержит неприятеля до тех пор, пока он доберется до места битвы. Кроме того, он совсем не может визуально приблизить мишень в снайперском режиме стрельбы.

Германик захватил всех германцев к востоку от Рейна. Был убит в 19 г. н. э. императором Тиберием.

ГЛАВА 5: ЦИВИЛИЗАЦИИ

Четыре игровые цивилизации в Rise & Fall держали в страхе весь древний мир благодаря огромным армиям. Будь то могучий римский легионер или египетский лучник – все они являлись фактически профессиональными машинами убийства в борьбе за мировое господство. В этой главе мы разберем преимущества и недостатки каждой цивилизации.

РИМСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Сила римской армии заключалась в способности натренировать профессиональных и дисциплинированных солдат. Отряды были связаны друг с другом, образуя практически непреодолимую стену во время атаки.

Своей эффективностью римская пехота обязана в том числе палинтам – усовершенствованным катапультам. Они забрасывали неприятельских воинов градом небольших камней, ослабляя пехотинцев. Затем за дело бралась римская пехота, которой по большей части оставалось только добить раненых. Это практически беспроигрышная стратегия.

Перед высадкой десанта римляне предпочтут разрядить атмосферу на берегу градом стрел. Могучие мечники завершат начатое.

Римляне могут построить Колизей, где автоматически и бесплатно будут производиться гладиаторы. Поскольку гладиаторы специально натренированы добивать своих противников, они будут одним ударом убивать серьезно раненных противников на поле боя.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Вы можете построить несколько Колизеев. Однако учтите: чем больше построек, тем медленнее будут тренироваться гладиаторы. Помимо предела численности населения, ограничений на тренировку гладиаторов не существует.*

БОНУСЫ РИМЛЯН

- Сильнейшие мечники и копьеносцы
- Налогообложение приносит больше прибыли

СУПЕРОРУЖИЕ РИМЛЯН

- Палинты

Советники – неотъемлемая часть Римской империи, стремящейся покорить весь мир. В Риме для найма доступны следующие советники:

УРОВЕНЬ 1

Преторианец
Уменьшает время, необходимое на тренировку мечников.

Крысолов
Повышает боевой дух.

Торговец деревом
Горожане начинают заготавливать древесину с повышенной скоростью.

УРОВЕНЬ 2

Архитектор
Увеличивает прочность всех зданий.

Кормчий
Увеличивает прочность всех кораблей.

Налоговый инспектор
Количество получаемого налоговиками золота удваивается.

УРОВЕНЬ 3

Фермер Гонга
Повышает боевой дух.

Маршал
Оборонительные сооружения производят вдвое больше солдат.

Акушерка
Два горожанина или матроса тренируются по цене одного.

Трибун
Солдаты могут передвигаться в лесах.

УРОВЕНЬ 4

Геолог
Горожане начинают добывать золото с повышенной скоростью.

Гладиатор
Увеличивает силу атаки героя.

Историк
Увеличивает славу, получаемую при убийствах и смертности.

УРОВЕНЬ 5

Посол
Вы начинаете получать золото каждую минуту.
Ассенизатор
Повышает боевой дух.

ГРЕЧЕСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Армия Греции уступает другим в размере; преимущество греков в бесконечных тренировках. Играя за греков, можно будет нанимать спартанцев.

Натренированные в спартанской академии тренеры и воины дают Греции неоспоримое преимущество. Тренеры работают со всеми ближайшими отрядами, давая солдатам ценный опыт и увеличивая их силу.

Спартанский воин – прирожденный боец и самый сильный солдат того времени. Он нетороплив из-за тяжелой брони, но его практически невозможно остановить.

Неоценимую поддержку на поле боя оказывает грекам Огневержец – огнемет, вселяющий ужас во вражеских солдат. Одним залпом он накрывает большую территорию, но из-за размеров и низкой скорости Огневержец не может атаковать маленьких и вертких противников.

БОНУСЫ ГРЕКОВ
- Сильнейшие лучники
- Дешевые горожане

СУПЕРОРУЖИЕ ГРЕКОВ
- Огневержец

Список доступных в Греции советников:

УРОВЕНЬ 1

Ботаник
Горожане начинают заготавливать древесину с повышенной скоростью.

Первооткрыватель
Увеличивает славу, получаемая за исследование карты.

Оратор
Повышает боевой дух.

Оружейник
Улучшает атаку копейщика.

УРОВЕНЬ 2

Мясник
Здоровье горожан удваивается.

Мастер осадной стратегии
Улучшает прочность осадных орудий.

Налоговый инспектор
Количество собираемого горожанами золота автоматически увеличивается.

УРОВЕНЬ 3

Шеф
Уменьшает время на тренировку горожанина.

Мастер стрелкового оружия
Увеличивает дальность полета стрел.

Ростовщик
Горожане постоянно приносят ресурсы.

Философ
Повышает боевой дух.

УРОВЕНЬ 4

Ремесленник
Все статуи производят двойной объем славы.

Пират
Увеличивает скорость кораблей.

Хирург
Все воины получают возможность самоисцеления.

УРОВЕНЬ 5

Верховный жрец
Увеличивает выносливость героя.

Историк
Увеличивается слава, получаемая за боевые потери.

Оракул
Повышает боевой дух.

Сенатор
Увеличивает число тренируемых воинов.

ПЕРСИДСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Персидские цари Саргон II и Навуходоносор ввели элитных воинов, названных «бессмертными», которые вполне оправдали это прозвище на поле боя. Вы можете сформировать один отряд бессмертных и отправить этот отряд на задание. Если это подразделение падет в битве, вы сможете сформировать новый отряд бессмертных, но не раньше. У вас не может быть более одного такого отряда.

Кроме того, Персия заключила дружественный союз с жестокой Ассирийской империей, которая предложила персам ассирийских конных лучников.

Конные лучники тренируются автоматически, как и римские гладиаторы. Их отличие от гладиаторов в том, что конные лучники тренируются с постоянной скоростью вне зависимости от количества построенных конюшен. Однако на каждой конюшне можно натренировать только 8 конных всадников.

Во времена Александра Великого персидская армия считалась крупнейшей в мире.

Помимо ассирийских конных всадников персы также могут обучить лучников на боевых слонах. Слон не только несет на себе до четырех лучников, но и представляет серьезную угрозу сам по себе, топча пехоту.

БОНУСЫ ПЕРСОВ
- Все воины, за исключением кавалерии, дешевле
- Горожане рубят лес с повышенной скоростью

СУПЕРОРУЖИЕ ПЕРСОВ
- Косящая колесница

Вот перечень всех советников, доступных в Персии:

УРОВЕНЬ 1

Плотник
На строительство требуется меньше золота и леса.

Дантист
Повышает боевой дух.

Лесник
Горожане начинают заготавливать древесину с повышенной скоростью.

УРОВЕНЬ 2

Каменщик
Увеличивает прочность башен.

Переговорщик
Уменьшает стоимость всех советников.

Седельных дел мастер
Увеличивает силу атаки всадников.

Городской клерк
Палаточные лагеря становятся бесплатными.

УРОВЕНЬ 3

Астролог
Повышает боевой дух.

Гробовщик
Потеря воинов в бою приносит золото.

Разведчик
Горожане могут ходить в лесу.

Тренер
Повышает скорость всех людей.

УРОВЕНЬ 4

Куртизанка
Горожане нанимаются бесплатно.

Дипломат
Периодически в городской центр приходит военная помощь из-за рубежа.

Укротитель слонов
Улучшает способность обращения в панику. Увеличивается продолжительность и появляется возможность выкорчевывать лес.

Евнух
Все боевые единицы восстанавливают здоровье, нанося увечья противнику.

УРОВЕНЬ 5

Королевский оружейник
Увеличивает здоровье героя.

Гадалка
Повышает боевой дух.

Распорядитель запасов
Все воины тренируются вдвое быстрее.

ЕГИПЕТСКАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Египетская армия по большей части рассчитывает на хитрость, а не на грубую силу; наверное, поэтому в армии превалируют стрелки. Непревзойденные лучники Египта предпочитают коварные вылазки, несмотря на то что египетские копейщики вполне в состоянии удержать неприятельскую конницу.

Одна из самых эффективных боевых единиц египетской армии – лучник на колеснице. На этом хитроумном транспортном средстве помещаются до четырех человек, которые могут стрелять по ходу движения. Преимущество колесниц в скорости, их очень трудно догнать и уничтожить на открытой местности.

Из глубин Африки в Египет пригоняют слонов, которые также становятся грозным оружием. Боевые слоны выносливы и могут вытерпеть целую тучу воткнувшихся в кожу стрел и мечей – это своеобразные танки древнего мира.

Но не все египтяне настроены убивать и разрушать – существуют лекари, готовые подлечить раненых. Воспользовавшись услугами знахарки, лекари смогут воскрешать воинов, павших на поле боя.

Кроме всего прочего, египтяне – профессиональные строители. Их оборонительные постройки самые прочные и их куда труднее разрушить.

БОНУСЫ ЕГИПТЯН
- Горожане добывают золото быстрее
- Все здания отличаются повышенной прочностью

СУПЕРОРУЖИЕ ЕГИПТЯН
- Боевой слон

Список всех доступных в Египте советников:

УРОВЕНЬ 1

Архитектор
За строительство и улучшение любого здания вы получаете втрое больше славы.
Пивовар
Горожане могут быть обращены в пехоту.
Скульптор
Повышает боевой дух.

УРОВЕНЬ 2

Историк
Увеличивает славу, получаемую при убийстве вражеских воинов.

Страж
Уменьшает время на тренировку копейщиков.

Раб
Здания строятся и ремонтируются без посторонней помощи.

Дозорный
Воины покидают разрушенное здание.

УРОВЕНЬ 3

Мародер
Уничтожение неприятельского здания поощряется золотом.

Танцовщица
Повышает боевой дух.

Министр финансов
Горожане начинают добывать золото с повышенной скоростью.

УРОВЕНЬ 4

Деспот
Стоимость всех бойцов уменьшается.

Строитель колесниц
Лучники на колесницах стреляют зажигательными стрелами.

Знахарка
Лекари могут воскрешать павших на поле боя солдат.

Жрица
Увеличивается предел численности населения.

УРОВЕНЬ 5

Торговец
Использование дерева по цене золота.

Музыкант
Повышает боевой дух.

Принцесса
Увеличивает выносливость героя.

Кожевенник

Увеличивает здоровье всех воинов.

ГЛАВА 6: СЕТЕВАЯ ИГРА

Хостинг игры (Host Game): Если вы хотите начать свою собственную игру, щелкните кнопку Host Game и заполните соответствующую форму. Чтобы защитить игру паролем от случайного доступа, именно в этой форме необходимо указать пароль. После заполнения всех полей нажмите Создать игру (Create Game).

Хост имеет доступ к игровым опциям и может изменять некоторые из них, включая максимальное число игроков, размер и тип карты, а также условия победы. Ниже приведены опции, открытые для изменения хостом:

Карта (Map): Каждой карте соответствует свой значок, показывающий, что карта собой представляет. Выберите карту, на которой хотите играть, щелкнув соответствующий значок. Созданные игроком карты находятся внизу списка. Если у вас нет созданной карты, она будет закачана в автоматическом режиме.

Использовать настройки карты (Use Map Settings): Эта опция позволит наполнить карту случайными игровыми элементами, как, например, манипуляции с ресурсами, появляющиеся ниоткуда бонусы и на удивление враждебные армии компьютера. Снимите отметку, чтобы отключить эту опцию.

Игроки (Players): Хост может открывать или закрывать ячейки, а также добавлять и убирать компьютерных противников.

Предел численности населения (Population Limit): Установите максимальный предел населения в игре. Это число будет поровну поделено между игроками.

Скорость игры (Game Speed): Устанавливается скорость, с которой будет идти время в игре и с которой будут перемещаться воины.

Уровень сложности (Difficulty Level): Устанавливается профессионализм компьютерного оппонента. Работает только при наличии компьютера в списке игроков.

Открыть карту (Reveal Map): Вся карта доступна для обозрения всем игрокам уже в начале игры. Однако туман войны сохраняется.

Закрепить команды (Lock Teams): Устанавливается, может ли игрок менять команды по ходу игры. Если поставлена отметка, игрок не может менять команды.
Богатые ресурсы (High Resources): Все начинают игру с большим запасом ресурсов и могут перейти непосредственно к войне.
Победа по форпостам (Outpost Victory): Чтобы победить, команда должна захватить и удержать определенное количество форпостов и рыбных мест.

ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ

Если вы предпочитаете играть по локальной сети, вам также доступны все вышеперечисленные опции. Нет необходимости создавать игру при поддержке GameSpy, чтобы начать игру по локальной сети.

ТОНКАЯ НАСТРОЙКА СЕТЕВОЙ ИГРЫ

Более опытные любители стратегий в реальном времени не без удовольствия отметят, что в сетевой игре Rise & Fall появились некоторые элементы тонкой настройки.

Автопоиск (Automatch): Игроки с похожими рейтингами будут автоматически ставиться в пару, чтобы можно было сразу же начать игру один на один. Перед тем как использовать функцию автопоиска, необходимо ввести свои данные. После этого запустите автопоиск, и игра сама подберет вам подходящего игрока. Когда игрок будет найден, начнется игра.

Функция автопоиска основывается на рейтинге, который показывает соотношение ваших побед и поражений. Все новые игроки начинают с рейтинга 1000. Автопоиск ищет игроков, у которых рейтинги не отличаются друг от друга более чем на 200 очков.

Список друзей (Buddy List): Эта удивительная опция позволяет видеть, кто из твоих друзей в настоящий момент подключен к Интернету. Перед тем как добавить кого бы то ни было в список друзей, необходимо получить его согласие (то же касается вас, если вас хотят занести в список друзей). Чтобы просмотреть весь список доступных опций, щелкните правой кнопкой Список друзей (Buddy List).

ТЕРРИТОРИИ И ФОРПОСТЫ

Каждая карта разделена на несколько территорий, на каждой из которых есть форпост, охраняемый компьютерными воинами. Чтобы захватить территорию, вам необходимо уничтожить охранников форпоста.

За захват форпоста вы получаете важный производственный бонус. За каждую захваченную территорию вы получаете по одному бесплатному воину на каждого тренируемого воина. Таким образом, если вы контролируете три территории, вы получаете трех бесплатных бойцов.

Однако бонусы по найму имеют определенные ограничения. Они не касаются слонов, колесниц, военных тренеров, матросов, барабанщиков и горожан.

АВТОРЫ

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР
Марк Калдвелл

ПРОДЮСЕРЫ
Мэтт Велла
Вейн Клайн
Лерой Батлер
Риган Кервин

ДИРЕКТОРЫ ПО РАЗВИТИЮ
Тревор Сноуден
Марк Тил

ТЕХНИЧЕСКИЕ ДИРЕКТОРЫ
Гари Лейк
Габриэль Валенсия

ПРОГРАММИРОВАНИЕ PACIFIC BEACH DIGITAL
Даниэль Гайтано
Скотт Рей

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ДИРЕКТОРЫ
Крейг Ранделс
Билл Тиллер
Джимми Альмейда

ДИЗАЙН УРОВНЕЙ
Роберт Рандалл
Билл Диллон
Шон Чаррон
Рик Картер

СЦЕНАРИСТ
Тони Петерсон

ДИРЕКТОР ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Пол Штернгольд

МЕНЕДЖЕР ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Малькольм Скотт

СУПЕРВАЙЗЕР ОТДЕЛА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Брайан Атанган

ВЕДУЩИЙ АНАЛИТИК ПРОЕКТА
Брайан Дамлао
Стивен Скотт

ПОМОЩНИК ВЕДУЩЕГО АНАЛИТИКА ПРОЕКТА
Марк А. Фонтеча
Салим Кроуфорд
Адам Хэнсон

АНАЛИТИКИ ПРОЕКТА
Джон Белл
Питер Брионес
Рик Картер
Салим Кроуфорд
Ребекка Доуд
Майкл Хэмптон
Бен Квок
Джаред Хэмитер
Майк Иквико
Майк Менгле
Тьени Нгьен
Эрик Парамур
Кэвин Певерилл
Роберт Рэндалл
ДжоДжо Симан
Пол Сайкс
Джефф Стивенсон
Джон Таюна
Крис Тул

ПОМОЩНИК ПРОДЮСЕРА ПО ЛОКАЛИЗАЦИИ
Иван Глейз

КООРДИНАТОР ЛОКАЛИЗАЦИИ
Клермонт Мэттон

АНАЛИТИК ЛОКАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА
Леонардо Капецуто
Франклин Найярро
Филипп Шильманн
Стив Фармер
Грейс Сикорска

ОЗВУЧИВАНИЕ
Итальянский язык
Клаудио Беккари
Паоло де Сантис
Джованни Гауде
Клаудио Монета
Ренато Новара
Сильвано Пиккарди
Риккардо Роватти
Патриция Сальмойрахи

Испанский язык
Хорхе Тексейра
Кармен Гамбин
Эйбел Наварро
Альфредо Мартинес
Карлос дель Пино
Леопольдо Баллестерос
Педро Тина
Рафаэль Торрес
Сальвадор Серрано
Давид Роча

Французский язык
Седрик Бину
Марк Брунее
Флоренс Дюмортье
Жан-Пьер Габи
Тони Журдье
Патрис Меленне
Лоренцо Панчино
Эммануэль Розенбергер
Пьер Тессье
Антуан Тома

Немецкий язык
Оливер Бетчер
Марк Бремер
Тилль Дэмтредер
Вольфганг Хартманн
Мартин Локманн
Ули Плебманн
Редигер Шульцки
Фон Штенгель
Кристос Топулос
Дуглас Вельбат

ГРУППА MOTION CAPTURE
Джимми Альмейда
ЭйДжи Брионес
Марио Марио Марго

ДИЗАЙН И ПРОИЗВОДСТВО
Ивонна Уайт-Баптиста
Райан Браман
Штефано Далю
Гари Гонсалес
Раре Макапаяк
Джон Монгеллуццо
Салли Николс
Мэтт Шьел
Рон Уайт

CHICAGO CREATIVE MEDIA
Питер Беннетт
Майкл Кроуфорд
Ригоберто Кортес
Джек О'Нил
Билл О'Нил
Крис Скрудж
Димитриос Тайанис
Бэт Энн Смуковски
Джеймс Вогель
Криста Восс
Ларри Вотман

МАРКЕТИНГ И ОТДЕЛ СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Шон МакКанн
Джонер Рейхль
Тим Гранич
Мона Гамильтон

ЮРИДИЧЕСКИЙ ОТДЕЛ
Роб Густафсон
Майкл Бурк
Гори Хальперн
Дэбби Фултон

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ
Стив Крейн
Дэвид Цукер
Мэтт Бути
Майкл Готлиб
Джереми Айри
Даррен Уокер
Андреас и Дина Вела
Фрэнк и Крис Керни
Аврора Романс
Хиди МакДональд
Даниэль Аббott
Карли Янделл

СТОРОННЕЕ ПРОИЗВОДСТВО

ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ
Кейт Пателла

ПОМОЩНИК ВЕДУЩЕГО ПРОГРАММИСТА
Шон Шоумейкер

ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК
Грег Сигерт

КОМАНДА ПРОГРАММИСТОВ
Чад Доусон

Джеми Готч
Дэн Хиггинс
Джесси Джонсон
Винсент Мисливек
Боб Скотт
Тодд Смит

Брайан Стивенс
Эрик Уолш

СТОРОННЕЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ
Мэтт Притчард

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК
Стивен Эшли

ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК
Эрик Даннерой

ГРУППА ХУДОЖНИКОВ
Дэвид Баттилана
Дэвид Богдан
Пол Брендл
Грег Брюльт
Джош Бак
Джефф Кэрролл
Джейсон Чайлдресс
Джефф де Пуй
Сергей Гурский
Стивен Губерски
Джереми Хеннон
Дункан Кай
Брент Ким
Майкл Монсалвате
Мэтт Перлот
Марк Рохефорт
Дэвид Л. Сануза
Кори Страдер
Ральф К. Томпсон
Натан Райт

СТОРОННИЕ ХУДОЖНИКИ
Эрик Буфорд
Globe Creative Services

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР
Джон Аленсон

ГРУППА ДИЗАЙНЕРОВ
Рик Боргатти
Натан «НАТО» Холлицер

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР СЕТЕВОЙ ИГРЫ
Ричард Бишоп

ДИЗАЙНЕРЫ
Джонни Эбберт
Майк Экино
Шон Фрисон
Крис Пейдж
Джонатан Шарп

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР СЦЕНАРИЕВ
Ли Эйзенхут

ДИЗАЙНЕРЫ
Деннис Бахман
Кэвин Каллиргос
Джо ди Донато
Ленни Юзеби
Шон Келли
Джо Леонард
Тим «Ханк» Скотт
Бен Уилсон

КОМПОЗИТОР И ПРОГРАММИСТ
Скотт Харальдсен

ПРОДЮСЕРЫ
Питер Экерт
Беран Питер
Марк Рубин
Скотт Макмиллан

ПРОДЮСЕРЫ СЦЕНАРИЕВ
Шарлин Сент-Пьер
Роб Ханниген

ДИЗАЙН-ПРОДЮСЕР
Джеффри Симстер

ИСТОРИЯ И ДИАЛОГИ
Уильям Хармс

СЦЕНАРИСТ
Майк Ли

ПОМОЩНИК АДМИНИСТРАТОРА
Соня Роза

РЕДАКТОР РУКОВОДСТВА
Патрис С. Борденаве

ТЕКСТ И ДИЗАЙН РУКОВОДСТВА
Уильям Хармс

ВЕДУЩИЙ КОНТРОЛЛЕР
Уилл Дженнингс

ПОМОЩНИК ВЕДУЩЕГО КОНТРОЛЛЕРА
Дэн Хретьен

ГРУППА КОНТРОЛЯ КАЧЕСТВА
Шон Баптист
Патрис С. Борденаве
Стив Боуи
Уильям Браунинг

Билл «Нефлит» Кук
Шон Донован
Ник Гарнер
Эван Хэтч
Люк Якобс
Дэн Лазевацки
Крис МакКарти
Джон О'Коннор
Рейд Перьям
Тьяго Торрес де Оливейра
Ник Варсек
Джон Уильямс

МУЗЫКА НАПИСАНА И ИСПОЛНЕНА
Род Альбернети и Джейсон Гравес из Rednote Audio

ВОКАЛ
Энтони Бланш
Скотт Бриджтон
Джо Кэпшоу
Джошуа Джеймс
Уильям Кинг
Адам Скотт
Джош Томпсон
Сара Уэсли
Джефф Уайт

ЗВУКОРЕЖИССЕР
Маргарет Танг
Womb Music

РЕДАКТУРА И ЗАПИСЬ ДИАЛОГОВ
Рик Шафер
Womb Music

ТЕСТИРОВАНИЕ
Мэри Фиод
Джон Крамер
Грэхам Роквелл
Джейк Сельзер
Уильям Каллахан
Уильям Файардо
Джим Лотон
Дэвид Бонд
Эдди Холи
Мэтт Видеман
Уолтер О. Кравек
Джефф ле Бьюф
Тайлер Хэнсли
Джаред Буканан
Брайан Ореллано
Алекс Ильинский
Линс Херкуль
Джо Льян
Майкл Грей
Брайан Флеминг
Дэн Мэйбор
Эрик Марзано
Джонатан Хендриксон
Ли Леонард
Джек Леонард
Джо Билотта
Джеймс МакГрейди
Эрин Коул
Джейсон Лизек
Зак О'Скирко
Майкл Раймонди
Эрланд Хольмгист
Эндрю Ралич
Энтони Джей Юрге
Александр Бенойт
Брайан Бенойт
Джози Гиндрод
Кула Торрес
Дэва Торрес
Дейв Чалмерс
Майкл Кенни
Майкл Терри
Ричард Парр
Стивен Сантос
Кэвин Хелеодоро
Кристофер Паппас
Эрик Ольсон
Кэвин Валент
Джаред МакЛей
Альфред Деллицинчи
Брайан Карлоссо
Педро Суза
Джонатан Ребело
Рандалл О'Коннер
Дэвид Пика
Шу Ван
Кенни Вард
Майкл Хаули
Джафар эль-Малла

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: +7 (495) 785-65-13, e-mail: support@nd.ru

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней. Часы работы могут измениться. Об изменениях смотрите на сайте www.nd.ru в разделе **Пользователям**.

Будьте готовы сообщить специалисту службы технической поддержки свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- Объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.

При необходимости будьте готовы переслать файл диагностики DirectX и информацию о своем компьютере по электронной почте: support@nd.ru.

Для создания файла диагностики надо:

1. запустить ярлык **Диагностика DirectX**, который вы можете найти в программной группе Техническая поддержка

2. В открывшемся окне перейти на закладку **Экран** (Display) и провести тесты DirectDraw, Direct3D.

3. Перейти на закладку **Звук** (Sound) и провести тест DirectSound.

4. Нажать кнопку **Сохранить все сведения...** (Save All Information...) и указать место на диске для сохранения текстового файла.

Для получения информации о компьютере необходимо:

1. Запустить ярлык **Сведения о системе**, который вы можете найти в программной группе Техническая поддержка.

2. В появившемся окне выбрать **Файл** (File) / **Экспорт** (Export), указать какое-либо имя файла и сохранить. Сохраненный файл лучше заархивировать (сжать) - он может быть довольно большим.

